Expandir todo

TusCriaturas

- Todas las páginas
- Nuestros espacios
- Artículo aleatorio
- Otros aleatorios

Bienvenida

Participa

- Donar con PayPal
- Donar en crypto
- Crear página
- Cómo escribir
- Subir al repositorio
- Necesitamos imágenes
- Nuestros Estándares

Novedades

- Cambios recientes
- Todos los registros
- Páginas nuevas
- Lo más nuevo
- Nuevos archivos
- CommentStreams

Comunidades

Nuestros espacios

Categorías

- Todas las categorías
- Todas las mitologías
- Ubicaciones
- Planetas
- Espacios Planares
- Entes
- Seres por medio

Herramientas wiki

- Páginas especiales
- Citar esta página
- Obtener URL acortado

Más

Juegos:Poción fulminante (DnD)

Juegos | Discusión | Editar | Historial | Purgar

ATENCIÓN: Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.
Ver: *Dungeons and Dragons*

En este artículo se detalla un tipo de poción propuesto por Imontegav para expandir el contenido del juego Dungeon and Dragons (5ta edición), y ligado al trasfondo de la caravana de Walter.

El contenido detallado es perfectamente jugable, si bien también tiene intencionalidad humorística.

Sumario ocultar

1 Descripción
2 Obtención
3 Aplicación y efectos
4 Fabricación
5 Referencias
6 Véase también
7

Descripción editar

Una botella que contiene un líquido plateado similar a la plata fundida o el mercurio. Al romperse, libera una poderosa onda de choque capaz de destruir materiales y estructuras, y producir contusiones, así como lanzar por los aires a las criaturas cercanas.

Obtención editar

Esta poción será vendida en la caravana de Walter el alquimista, a un precio de 200 monedas de oro (100+2d100 gp). Ocasionalmente la cantidad de esta poción será limitada, por lo que Walter pedirá a los jugadores que regresen más tarde, luego entrará a su caravana mientras grita "¡Jessie! ¡Jessie! Es hora de cocinar", bajando la trampilla de la pared del mostrador de venta de la caravana.

En otras ocasiones, cuando el alquimista no tenga pociones, pedirá a los personajes de los jugadores que les traiga mercurio fulminante de ciertos "proveedores de confianza" o bien de campamentos de bandidos que deberán asaltar. A cambio, el alquimista prometerá regalarles al menos una poción fulminante.

Walter también puede fabricar mercurio fulminante a partir de diversas sales de níter y mercurio, pero tardará uno o dos días (d2 días). En ese caso, pedirá a los jugadores que le traigan mercurio y sales de níter de alguna tienda de productos mineros.

En el caso de que los personajes jugadores no acepten o no traigan el material, Walter no volverá a tener pociones fulminantes hasta 2-8 días después al azar (2d4 días).

Aplicación y efectos editar

La poción es arrojadiza y explotará tras impactar contra su objetivo.

Cuando la poción impacta contra un objetivo, tendrá los siguientes efectos sobre las criaturas cercanas:

Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente
Información de la página
Registros de página

En otros idiomas
Añadir enlaces

Categorías
Contenidos personalizados
Dungeons and Dragons personalizado
Dungeons and Dragons
Dungeons and Dragons no-canónico
La Caravana de Walter (DnD)
Artículos originales de Imontegav
Artículos de dificultad intraficcional 0
Artículos con referencias
Artículos con humor
Armamento
Contenido jugable
Explosivos
Líquidos
Modificaciones de juegos
Pociones

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

Efectos de la explosión de la poción fulminante

Distancia de la criatura al epicentro	Tirada de salvación	Si falla la salvación	Si supera la salvación	Empuje (para tamaño mediano o más pequeño)
0 pies	Constitución DC 20	Daño trueno 5d12 + Inconsciencia + Sordera (1 hora)	Daño trueno 3 Aturdimiento + Sordera (1 min)	contraria al punto de lanzamiento
5 pies	Constitución DC 17	Daño trueno 3d12 + Aturdimiento + Sordera (1 min)	Daño trueno 2d12 + Caída	10 pies alejándose del centro de impacto
10 pies	Constitución DC 15	Daño trueno 2d12 + Caída	Daño 1d12	5 pies alejándose del centro de impacto
15 pies	Destreza DC 13	Daño 1d12	No recibe daño	No recibe empuje

Efectos del empuje según el tamaño de la criatura

Tamaño de la criatura	Efectividad de empuje	Condiciones que no se aplican
Tamaño mediano, pequeño o diminuto		
Tamaño grande	-5 pies	Inconsciencia
Tamaño enorme	-10 pies	Inconsciencia y Aturdimiento
Tamaño gargantuesco	Sin empuje	Inconsciencia, Aturdimiento y Caída

Fabricación editar

Si un personaje jugador tiene un kit de alquimia y desea fabricar esta poción, deberá conocer la fórmula de fabricación, que sólo puede ser entregada por el alquimista Walter tras obtener mucha confianza de él, habiéndole comprado al menos 20 veces. La fórmula de fabricación incluye el uso de mercurio fulminante: un fragmento (o 1/10 lb) por poción. La fabricación consume al menos un descanso largo y requiere de una tirada de Arcana de dificultad DC 12 exitosa para finalizar con éxito. En caso de fallo, el kit o instalación de alquimia estallará y quedará inutilizable salvo que sea reemplazado o reparado.

Referencias editar

Las Referencias aluden a las relaciones de un escrito con la "vida real" o con otras ficciones.

Este artículo contiene **humorísticos** que hacen referencia a la temática siguiente:
Breaking Bad

Véase también editar

- Juegos:La Caravana de Walter

editar

Artículo original de Imontegav
Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 22 dic 2024 a las 22:08. Basado en el trabajo de Ángel Montero Lamas, el usuario NimoStar de Bestiario del Hypogripho y otros.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.
Política de privacidad Acerca de Bestiario del Hypogripho Descargos Términos de Uso Donar a Miraheze
Hosted by Miraheze Powered by MediaWiki